Shaman King
3D&T
SHONEN JUMP
www.shonenjump.com

Criado por Hiroyuki Takei

Para utilizar esse Netbook é necessário ter também o Manual 3D&T Alpha que pode ser baixado gratuitamente no site **www.jamboeditora.com.br**.

um netbook www.queabsurdo.com.br

Regras e Adaptação: Luís Brüeh
Revisão: Fabrícius “Keitaro”
Edição e Diagramação: Luís Brüeh
Sistema 3D&T Alpha: Marcello Cassaro
Ilustrações: Hiroyuki Takei
Agradecimentos: J.D.NUNES, Shi Dark

Atenção: este manual possui algumas regras

OVER POWER!

Caso você tenha estômago fraco, seja maricas, não aguente ou beba leite, não continue a ler.

Mas, caso ainda assim você se interesse, eu agradeço.. hehe..

O material que você tem em mãos é feito por um fã e totalmente baseado na versão mangá de Shaman King! Aqui você encontrará: 2 novas Vantagens Únicas (interdependentes), 6 novas Vantagens, 24 novas Magias e bastante conteúdo sobre o cenário. Tentei ser o mais fiel possível, e espero que goste!

Luís Brüeh.

Xamã (2 pontos)

Algumas pessoas nascem dotadas de uma sensibilidade maior que o normal e uma afinidade com o mundo espiritual. Estas pessoas são capazes de ver espíritos e até mesmo conversar com eles. Porém, ser um xamã vai muito além disso.

Xamãs são aqueles que induzem a si próprios para o estado de transe e comunicam-se diretamente com divindades, seres sobrenaturais e espíritos dos mortos. O xamã recorre aos poderes dessas entidades-sobrenaturais para curar doenças, governar seu povo, ou transmitir aos vivos as mensagens dos espíritos. Na antiguidade, o xamã era a figura central em várias sociedades e, até hoje muitos xamãs continuam a atuar no mundo inteiro.

A cada 500 anos é realizado um torneio entre os xamãs, o Shaman Fight, que decide quem será o próximo Shaman King e receberá como espírito guardião o Grande Espírito, um ser com sabedoria, conhecimento e poder máximos, sendo o resultado da concentração de todas as almas que já viveram em nosso mundo. O sonho de todo o xamã é se fortalecer para vencer o tão esperado torneio e realizar todos os seus desejos.

Todo o xamã é considerado "esquisito" ou mesmo perigoso pelas pessoas comuns. Seja por "falarem sozinhos" ou por que coisas estranhas acontecem quando eles estão por perto, por isso, quase todo xamã é uma pessoa solitária e rejeitada pela sociedade.

Aliado: Espírito Guardião

Magia: Xamãs recebem uma entre Magia Elemental, Branca ou Negra, à escolha do jogador, sem pagar pontos. E, ao invés das magias iniciais para conjuradores apresentadas no Manual 3D&T Alpha, recebem: Hitodama, Hyoui Gattai, Over Soul, Over Soul Criatura e Armadura Oracular.

Ver Espíritos: Todo xamã é capaz de enxergar qualquer espírito como se tivesse a Vantagem Sentidos Especiais (Ver o invisível).

Desvantagem: Má Fama

Espírito Guardião: Diferente de um aliado comum, todo Espírito Guardião começa com a mesma pontuação do xamã (para um personagem de 5 pontos, seu espírito guardião também terá 5 pontos) podendo aumentar seu total em 1 para cada ponto extra gasto desta maneira. Um espírito pode evoluir entre as classificações até ser considerado uma divindade em sua cultura, basta que para isso evolua gradativamente (veja em "Escalas de Poder").

Além disso, o xamã pode optar dividir esses pontos de personagem em mais de um espírito ainda na fase de criação.

O mestre decidirá se este espírito está disponível durante a criação do personagem ou se aparecerá no decorrer da aventura.

Espírito (-1 ponto)

(Incluso no custo de xamã)

Um espírito possui quase todas as regras normais para fantasmas (3D&T Alpha pg. 61), porém com algumas diferenças: Espíritos são mortos-vivos incorpóreos que não podem ser vistos ou ouvidos por pessoas que não sejam xamãs ou que possuam o Sentido Especial (Ver o Invisível). Eles também não podem cancelar esta condição voluntariamente. Espíritos sofre dano apenas por magias e armas mágicas e também são considerados Imortais, ou seja, embora possam ser reduzidos a 0 PVs e então vencidos, eles são indestrutíveis e sempre retornam.

Ao contrário de um fantasma, um espírito não pode usar sua força, poder de fogo e outros meios para afetar qualquer criatura ou objeto, e a única forma que um espírito pode tocar o plano material é através do xamã. Todo espírito possui as Vantagens Vôo, Possessão, Invisibilidade e Imortal, mas apenas em sua forma de incorpórea e estas Vantagens não são transmitidas ao xamã de modo algum.

Apenas as Vantagens adquiridas "em vida" ou treinadas arduamente junto ao xamã poderão ser transferidas por Hyoui Gattai ou Over Soul.

Regras Especiais

> "Eles foram materializados através da minha força. A força que possibilita isso também é a medida de poder um xamã. É a força oracular", Silver.

Furiouku, a Força Oracular

É a energia espiritual que todo xamã possui dentro de si. Essa energia é a fonte de materialização do Over Soul. Quanto maior for a Força Oracular, mais forte serão Over Soul. Em 3D&T ela equivale aos PMs.

Porém, realizar um Over Soul é uma magia como qualquer outra, e todo conjurador não pode aprender e nem lançar uma magia cujo custo exceda Hx5, ou seja, cinco vezes sua Habilidade. Um mago com H3 não pode aprender ou lançar nenhuma magia que consuma mais de 15 PMs (mesmo que ele tenha mais de 15 PMs disponíveis).

No entanto, Vantagens ou itens que reduzem o consumo de magias (como Alquimista e Elementalista) permitem colocar magias poderosas dentro dos limites de sua capacidade.

É normal e (muito comum!) morrer em Shaman King. Dizem que quem experimenta a sensação da morte quando está perto dela, sua Força Oracular aumenta gradativamente. Em termos de regras, quando um jogador se encontrar "Perto da Morte" e sobreviver recebe +1 Ponto de Experiência (PE) extra. Além disto, vários xamãs experientes possuem magias de ressurreição. Por isso, caso morra em combate você poderá ser ressuscitado por um NPC, mas não receberá nenhum PE nesta aventura (seus PEs ganhos na aventura "pagariam" sua ressurreição). Porém, se ressuscitado por um de seus colegas de grupo você ganhará os PEs normais pela aventura, (e nenhum PE extra por ter se encontrado perto da morte).

Goryôshin

É o nome dado a um espírito materializado em Over Soul quando recebe a magia "Permanência". As únicas magias de Over Soul que podem receber "Permanência" são: Over Soul Criatura e Over Soul Criatura Colossal.

Um goryôshin não possui PMs próprios. E Vantagens que concedam PMs ou ativem poderes com PVs simplesmente não funcionam neles. Então, como usar poderes que nescessitam PMs para serem ativados? Essses PMs vem do poder concedido pelo xamã no momento de sua criação.

Ou seja, um Over Soul Criatura feito com 12 pontos precisa de 11 PMs para ser materializado e mais 6 PMs para que seja utilizada a magia permanência, sendo transformado em um goryôshin, e terá 17 PMs máximos, que não poderão ser restaurados dormindo, ou com poções e magias.

As únicas formas conhecidas de restaurar os PMs de um goryôshin são: a doação de novos PMs pelo xamã criador do goryôshin (até o limite de PMs gastos no momento de sua criação) e a Vantagem Bateria Odyssey.

Um goryôshin, mesmo que tenha seus PVs totalmente perdidos, poderá se reconstruir facilmente utilizando 1 PM. Porém, após gastar todos os seus PMs (seja para restaurar seus PVs ou para ativar poderes) o Over Soul será desfeito e o espírito irá para o além.

A natureza de um goryôshin é semelhante à de um oni, logo pode ser doutrinado.

Exemplos: Matamune, Zenki, Koki, e o Golem.

Regras Opcionais

Evolução Surpreendente: Um xamã evolui muito mais rápido que o normal. Por isso seu ganho mínimo por aventuras é de 10 PEs, não podendo ultrapassar a marca de 20 PEs por aventura. Assim, em 3 meses, jogando 1 vez por semana, os jogadores terão, em média, ganho 18 pontos, somados ao valor inicial de pontos de personagem (5 ou 7 pontos) em um total de 23 a 25 pontos para dividir entre personagem e espírito guardião.

Treino Infernal: Um xamã, nas etapas finais, tem o direito de treinar, pelo menos uma vez, no inferno enfrentando demônios feitos com o mesmo numero de pontos de personagem que ele. Caso vença o desafio, receberá 5 pontos de personagem para gastar como quiser. Estando no inferno, todo xamã possui a Vantagem "Energia Extra 2" e é Imortal.

Espírito Superior: Ao longo da aventura um jogador pode conquistar um outro espírito guardião ainda mais forte. Em termos de regras, o máximo de pontos que esse espírito poderá ter é de 19 pontos de personagem.

Grande Elemental: Na batalha final contra Hao cada jogador luta tendo em mãos um dos grandes elementais da Tribo Patche.

Recuperação Rápida: Todo xamã recupera completamente seus PMs depois de uma boa noite de sono. As regras para recuperação de PVs permanecem inalteradas.

Escalas de Poder

Descubra qual o rank do seu espírito!

Comum

Qualquer espírito de pessoas ou animais comuns (feitos com **0 a 4 pontos**) se encontram nessa categoria. Podemos citar como exemplo de espíritos comuns: Dr. Camel Munzer, Frankenteiny (o cão de fausto), a Amada Elisa, o pintor Kanta, o ferreiro Mosuke, entre outros.

Guerreiro

Mesmo depois de mortos, espíritos de guerreiros e lutadores conservam o vigor, técnica e habilidades que possuíam quandovivos, sendo espíritos guardiões excepcionais.

Podemos citar como exemplo de espíritos guerreiros: Amidamaru, Bason, Lagartixa, Lee Pailong, Shamon, Deht, entre outros. Em termos de regras, são espíritos feitos com **5 a 9 pontos**.

Natural

Os espíritos naturais são espíritos considerados como forças da natureza. Eles possuem uma força maior em relação a um espírito humano. São espíritos feitos com **10 a 14 pontos** ou que possuam a Vantagem Magia Elemental.

Podemos citar como exemplo de espíritos naturais: Ponchi, Konchi, Kororo, Morphin, Mic, Badbh, Vodianoi, Imari e Shigaraka, todos os do Silver, entre outros.

Anjo

Os anjos são espíritos superiores aos naturais. Segundo a lenda, eles teriam sido dados aos X-Laws pelo próprio Deus. São eles Michael, Raphael, Gabriel, Uriel, Sariel, Remiel, Metatron, Zel'El e Lucifer. São espíritos feitos com **15 a 19 pontos** e que possuem uma entre as Vantagens: Magia Branca ou Magia Negra.

Mesmo Shamash, o Deus dos Babilônicos, não é páreo para o Espírito do Fogo!

Divindade

Espíritos que alcançaram tão alto grau de poder que estão muito acima até mesmo dos mais fortes xamãs, sendo muito difícil manifestá-los no plano material. Em termos de regras são espíritos feitos com **20 a 24 pontos** e que possuem a Vantagem Arcano. Esta também é a ultima forma de evolução de um espírito. Os únicos espíritos maiores que as divindades são os Grandes Elementais e o próprio Grande Espírito.

Podemos citar como exemplo de divindades: Shamash, Pascal Avaf, Grande Chefe, Yohken Asakura , todos os budas dos Ghandaras, entre outros.

Grande Elemental

Sendo grandes aglomerados de almas, os Grandes Elementais da tripo Patche são os espíritos mais puros e evoluídos que nasceram do próprio Grande Espírito. 500 anos atrás, Hao em sua vida anterior teria reencarnado na tribo Patche apenas para roubar o Espírito do Fogo e assim ter o poder necessário para se tornar Shaman King. Elementais são feitos com **25 a 35 pontos** e possuem a magia Corpo Elemental como se fosse uma Vantagem Única de 0 pontos.

Existem apenas 5 Grandes Elementais. São eles: Espírito de Fogo, Espírito da Chuva, Espírito do Trovão, Espírito do Vento, e Espírito da Terra.

Grande Espírito

É para onde todas as almas da Terra vão depois que morrem. Um aglomerado infinito de almas, poder e conhecimento. Não se sabe ao certo, mas estima-se que supere **100 pontos**.

Shaman Fight!

Realizada a cada 500 anos, e anunciada quando as duas estrelas Hagou cruzam a Terra, é uma competição entre xamãs para decidir o próximo Shaman King, que se unirá ao Grande Espírito, um ser com sabedoria e poder máximos.

Primeira Etapa

Visa selecionar candidatos por todo o mundo. Os Xamãs devem lutar com um dos juízes responsáveis e ser capaz de acertar ao menos um golpe. Caso consiga, este passa para a próxima fase da competição, recebendo do juiz um aparato eletrônico chamado de "oráculo" pelo qual são transmitidas as informações necessárias para as próximas lutas.

Segunda Etapa

Competição entre os selecionados onde três lutas são disputadaspor cada um individualmente. Para seguir adiante o xamã deve ser capaz de vencer duas delas.

Terceira Etapa

Seu princípio é a sobrevivência e a inteligência. Os competidores são abandonados no meio do deserto americano com a missão de encontrar a vila secreta dos Patches (tribo indígena responsável pela realização do evento) em um prazo de três meses, sem qualquer recurso além dos seus próprios.

Etapa Final

Os lutadores restantes são levados para uma ilha deserta no Japão. Esses devem se dividir em equipes para competirem. Essa parte do evento serve para observar o espírito de equipe e a colaboração mútua dos competidores (aqueles que não formarem um time serão desclassificados automaticamente). Os times lutam entre si até as lutas eliminatórias.

Caça das Almas

Além do torneio, ocorre um evento externo entre os competidores chamado de "caçada das almas". Nele, os grupos já formados por lutadores com ideais comuns atacam outras grupos visando eliminar possíveis ameaças em lutas não-oficiais. A Tribo Patche não pode interferir em tais lutas. E estas normalmente terminam com a morte ou dizimação de um membro ou de todo um grupo.

Vantagens Xamã

Chô Senji Ryakketsu (2 Pontos)

A Hipersíntese das Artes Divinatórias foi o livro deixado na família Asakura pelo Supremo Onmyôji Hao Asakura em sua primeira vida. Ele reúne todo o conhecimento adquirido por Hao há mil anos. Um xamã com esta Vantagem já esteve com o livro nas mãos ou aprendeu com alguém que possui esse conhecimento.

Sozinha, esta Vantagem não permite lançar magias. No entanto algumas das magias mais poderosas necessitam desta Vantagem. Para xamãs, esta Vantagem também permite começar com três magias extras que possuírem a exigência "Chô Senji Ryakketsu" além das magias iniciais de xamã (a magia Kinjin Justastu não pode, de maneira nenhuma, ser aprendida apenas comprando a Vantagem). Esta Vantagem pode ser recomprada por 1 ponto para aprender as magias restantes.

Itako (2 Pontos)

Itako é um tipo de xamã que tem um maior contato com o mundo espiritual. Ele pode conversar normalmente com qualquer espírito independentemente de onde ele esteja (até mesmo se estiverem no além!) e convocá-lo segundo a sua vontade. Itakos também são capazes de esconjurar os espíritos mandando-os para o além onde encontraram o descanso ou o tormento eterno (ao realizar o esconjuro, um itako pode escolher para onde a alma irá). Sozinha, esta Vantagem não permite lançar magias, no entanto, todo Itako, além das magias iniciais de xamã, recebe as magias: Convocar Espíritos e Esconjuro dos Espíritos.

Onmyô-dô (1 Ponto)

O Onmyôji, ou mestre do Yin Yang, segue uma doutrina profundamente arraigada na cultura chinesa. Aqueles que dominam a arte do Onmyô-dô são capazes de alterar a natureza dos elementos, evocar pequenos demônios em folhas e até prever o futuro. Sozinha, esta Vantagem não permite lançar magias, no entanto todo Onmyôji, além das magias iniciais de xamã recebe as magias: Evocação dos Shikigamis, Gogyô Sôshô e Previsão.

Shugen-dô (1 Ponto)

O Shugenja é o xamã que busca na natureza fortalecer o espírito através do esforço físico e da meditação. Sozinha, esta Vantagem não permite lançar magias. No entanto, usuários de Magia Elemental só conseguem lançar sua mais poderosa magia quando também possuem Shugen-dô. Para conjuradores, esta Vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais de xamã (cumulativas com Mentor e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Outras Vantagens

Ateu (2 Pontos)

Você tem pouca fé e não acredita na magia ou coisas sobrenaturais. A Vantagem Ateu concede Armadura Extra (magia) contra qualquer tipo de dano de origem mágica, e aumenta em +2 sua FA contra oponentes conjuradores. Essa também é a única maneira de escapar com vida da magia Kinjin Jusatsu, a Arte Mágica Proibida da Morte. Porém, um personagem ateu jamais poderá ter qualquer Vantagem Mágica (recomendado apenas para NPCs).

Bateria Odyssey (4 pontos)

Essa Vantagem é na verdade um meio intermediário, e permite a um goryôshin recuperar e armazenar Força Oracular de outras maneiras além de PMs doados por seu criador. São duas as formas conhecidas: a absorção de espíritos, e a doação voluntária.

A primeira funciona de uma maneira nem um pouco louvável: Quando um xamã e seu espírito são destruídos pelo goryôshin, este absorve a mesma quantidade em PMs de suas Resistências somadas e multiplicadas por cinco: (Rx+Re) x5. A segunda é a doação da Força Oracular (PMs) feita voluntariamente por qualquer xamã, que são gastos como uma magia instantânea e podem ser recuperados de maneira normal.

As principais vantagens da Bateria Odyssey são: permitir que o goryôshin acumule PMs indefinidamente e impedir que o goryôshin possa ser doutrinado.

Um goryôshin com a Vantagem Bateria Odyssey, tem suas capacidades mentais reduzidas obedecendo apenas a ordens básicas (atacar, se defender, usar determinadas Vantagens ou magias, obedecer apenas ao xamã e seus descendentes, etc) programadas pelo xamã na época de sua criação.

Vantages Restritas

Telepatia (apenas para NPCs)

Em Shaman King, a telepatia é uma força descontrolada que capta os pensamentos de todas as pessoas em sua volta. O efeito destes pensamentos é desastroso: um xamã com telepatia lança, sem controle e com gasto normal de PMs, as magias "Invocação do Oni" e "Invocação do Grande Oni" caso esteja próximo de um muitas pessoas. A longo prazo, o xamã que não conseguir se controlar, acaba se tornando insano.

Elementalista (apenas para espíritos)

Para ficar mais adequada a série, esta vantagem só pode ser comprada por espíritos.

O Golem: O único goryôshin conhecido a ter uma Bateria Odissey

NOVAS MAGIAS!!!

"Que insignificância!" Hao fala sobre esta lista de magias.

Aprendendo Novas Magias:

Todas as magias que não estiverem na lista de magias iniciais podem ser aprendidas.Para saber como fazer isso, consulte o Manual 3D&T Alpha pg. 80.

Magias de incorporação

Hitodama (Forma de fogo-fátuo) *

Escola: todas

Custo: 0 PM

Alcance: pessoal; **Duração**: instantânea

Como uma ação de movimento o xamã pode transformar o Espírito em uma bola de fogo-fátuo permitindo as manobra Hyoui Gattai e o Over Soul.

Hyoui Gattai (Incorporação, Possessão) *

Escola: todas

Custo: 2 PMs

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável

A incorporação consiste em realizar um tipo diferente de possessão, trazendo a consciência de um espírito de volta ao plano material. Quando a Hyoui Gattai é realizada pelo xamã, este se une ao Espírito Guardião, adquirindo suas Vantagens* e Desvantagens sem a necessidade de testes.

Além de seu Espírito Guardião, um xamã pode incorporar qualquer espírito que esteja próximo a ele, mas deve ser bem-sucedido em um teste de Manipulação (H+1 com a Perícia ou H–3 sem), para fazê-lo concordar. Em caso de falha, o Espírito toma controle total do xamã como em uma possessão normal (pg. 37 do Manual Alpha) sem precisar fazer testes para ser bem sucedido, e pelo tempo que quiser. Muitos fantasmas malignos tentam enganar xamãs inexperientes para desfrutar novamente de um corpo físico.

* A manobra Hyoui Gattai não une totalmente o xamã ao seu Espírito Guardião. Por esta razão, as únicas Vantagens combinadas são as de natureza física ou intelectual (Aceleração, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Genialidade, Reflexão, Perícias, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo).

Hyoui Gattai 100%

Escola: todas

Custo: 4 PMs

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável

Como o Hyoui Gattai, mas melhor. Além de combinar as Vantagens (com suas devidas restrições) e Desvantagens, a união feita através do Hyoui Gattai 100% une a característica Habilidade como em Parceiro. Nas demais características, mantém-se os valores do xamã.

Over Soul *

Escola: todas

Custo: 1 ou mais PMs por hora

Alcance: curto; **Duração**: sustentável

O Over Soul é a forma que o espírito adquire quando é incorporado em um meio intermediário (um objeto como espadas, lanças, amuletos, etc.). Assim, o espírito pode adquirir forma, e manifestar plenamente o seu poder, de acordo com a vontade do xamã.

Quando o Over Soul é realizado, os dois personagens reúnem suas características mais altas como em Parceiro e todas as suas Vantagens e Desvantagens. O custo em PMs do Over Soul depende do poder do espírito. Para espíritos feitos com 5 pontos de personagem, o custo será de 5 PMs; para espíritos feitos com 7 pontos, 7 PMs e assim por diante.

Não se esqueça que seus próprios PMs ficam "presos" no Over Soul enquanto esse continuar existindo, não podendo ser recuperados enquanto estiver ativo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados ao Over Soul por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Membros elásticos (+1 PM), Membros Extras (+1 PM cada), Vôo (+1PM), e Sentidos Especiais (+1 PM cada). É possível fazer a manobra Over Soul com mais de um espírito ao mesmo tempo pagando os PMs necessários.

Além disso, todos os golpes feitos com espíritos em Over Soul atingem os PVs do Espírito Guardião, e não do xamã. Caso os PVs do Espírito Guardião cheguem a zero, o Over Soul é desfeito e os PMs Gastos pelo xamã são perdidos. Porém, como na realidade o espírito em si não se fere ou se cansa, o Over Soul poderá ser refeito pelo custo normal em PMs.

Enquanto um xamã não possuir nenhum Over Soul ativo, os ataques causados a ele por Over Soul serão reduzidos de seus PVs. Qualquer dano provocado por um xamã em Over Soul é considerado mágico.

Over Soul Criatura *

Escola: todas

Custo: 1 ou mais PMs por hora

Alcance: longo; **Duração**: sustentável

Alguns xamãs preferem não participar fisicamente do combate, por esta razão evocam seus espíritos guardiões para lutar em seu lugar. O Over Soul Criatura é quase como um Over Soul normal, porém, o xamã não se une ao espírito como em Parceiro.

Esta magia permite ao Espírito Guardião tomar uma forma corpórea e material. O custo em PMs do Over Soul Criatura depende do poder do espírito. Para espíritos feitos com 5 pontos de personagem, o custo será de 4 PMs; para espíritos feitos com 6 pontos, 5 PMs e assim por diante. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados ao Over Soul por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Membros elásticos (+1 PM), Membros Extras(+1 PM cada), Vôo (+1PM), e Sentidos Especiais (+1 PM cada). Até mesmo um Kyonshi é considerado um Over Soul Criatura, mas no caso, o meio intermediário é o cadáver.

Além disso, todos os golpes feitos com espíritos em Over Soul atingem os PVs do Espírito Guardião, e não do xamã. Caso os PVs do Espírito Guardião cheguem a zero, o Over Soul é desfeito e os PMs Gastos pelo xamã são perdidos. Porém, como na realidade o espírito em si não se fere ou se cansa, o Over Soul poderá ser refeito pelo custo normal em PMs. Um xamã que usa um Over Soul Criatura pode, a qualquer momento, receber ataques diretos feitos com Over Soul; porém, pode escolher entre esquivar ou usar seu Over Soul Criatura para defender-se. Qualquer dano provocado por um Over Soul é considerado mágico.

Over Soul Criatura Colossal

Escola: todas

Exigência: Chô Senji Ryakketsu ou Clericato

Custo: 2 ou mais PMs por hora

Alcance: longo; **Duração**: sustentável

Como o Over Soul Criatura, mas melhor. Além de materializar o Espírito Guardião (ou mais de um espírito em uma mesma criatura pagando os pontos necessários) completamente por um custo menor (2 PMs para cada 3 pontos de personagem, arredondados para cima), a magia permite aumentar suas características até o dobro dos pontos de personagem iniciais; então um espírito feito com 5 pontos de personagem pode aumentar suas características em até +5 (pagando 2 PMs para cada 3 pontos extras, arredondados para cima, além dos 2 pontos normais para materializá-lo), ou um espírito de 7 pontos pode aumentar suas características em até +7 pagando o custo necessário. O custo por poderes extras é normal. Esta é uma magia rara, e um xamã recém criado não pode possuí-la (mesmo que tenha comprado a Vantagem Chô Senji Ryakketsu).

Over Soul Duplo

Escola: todas

Exigência: Chô Senji Ryakketsu

Custo: 2 PMs mais o custo do Over Soul

Alcance: curto; **Duração**: sustentável

Como o Over Soul, mas melhor. Além de combinar características mais altas como em Parceiro, e todas as suas Vantagens e Desvantagens, a união feita através do Over Soul Duplo recebe +2 em sua Força de Ataque e pode somar dois bônus por arma mágica à FA. O custo por poderes extras é normal.

O Necromante Fausto e seu Over Soul, a Amada Elisa.

Over Soul Fukurei Kôbaku *

Escola: elemental (todas)

Custo: 1 PM mais o custo do Over Soul

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável

Como o Over Soul Duplo, mas melhor. Além de poder somar duas armas mágicas à Força de Ataque, recebe FA +3 e FD+4. E além de materializar o espírito guardião completamente, a magia permite aumentar suas características indefinidamente por um custo de 1 PM para cada 2 pontos de características adquiridos assim. Então, um Espírito Guardião de 7 pontos que tenha suas características aumentadas em até +18, gastaria, além do custo normal (7+1 = 8 PMs) mais 9 pontos pelos pontos extras em um total de 17 PMs finais. O custo por poderes extras é normal. Esta é uma magia rara, e o xamã também precisa ser capaz de lançar Over Soul Duplo.

Magias de evocação

Convocar Espíritos

Escola: branca

Custo: 3 ou mais

Alcance: curto; **Duração**: permanente

Esta é apenas uma variação xamã de Criatura Mágica (veja o Manual 3D&T Alpha pg.89), só que, em vez de construir uma criatura com magia pura, você convoca um (ou mais) espíritos, não importando onde estejam. O Espírito não retorna a vida, mas age como um Espírito Guardião comum, obedecendo a todas as suas ordens (a obediência é automática).

O poder de um Espírito convocado assim só depende dos PMs do xamã, que precisa pagar em PMs todas as características, Vantagens ou poderes que ele tinha quando estava vivo. Exemplo: se você e gastou 3 PMs (o mínimo permitido), então tem

3 pontos de personagem para distribuir entre as características do Espírito (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Um Espírito convocado segue as regras para a Vantagem única "Espírito" apresentada na pg. 4 deste manual, sendo incorpóreo, imortal, invisível, e não podendo tocar ou atacar qualquer criatura a não ser que seja realizados o Hyoui Gattai ou o Over Soul. Espíritos que sejam convocados com esta magia podem ser Esconjurados normalmente quando não estiverem unidos ao xamã e também podem ser Controlados por outra pessoa.

Evocação dos Shikigamis

Escola: elemental (terra)

Exigência: Onmyô-dô ou Shugen-dô

Custo: 6 a 18 PMs

Alcance: curto; **Duração**: sustentável

A Evocação dos Shikigamis é a invocação mais simples da arte Onmyô. Quando realizada, faz surgir em qualquer lugar da área de efeito um grupo de demoniozinhos incorporados em folhas (F1, H1, R0, A0, PdF0, Vôo).

Para cada 6 PMs gastos, são invocados 1d Shikigamis, até no máximo 3d criaturas (por 18 PMs). Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na mesma região. Os Shikigamis não têm mente própria; precisando ser controlados pelo xamã, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Shikigamis não sentem medo e lutam até a morte.

Evocação do Oni

Escola: elemental ou negra

Custo: 2 a 6 PMs

Alcance: longo; **Duração**: sustentável

Um xamã experiente pode evocar seres de outros planos: diabretes de fogo, estátuas de pedra, pássaros de luz... Qualquer coisa que sua imaginação mandar.

O poder do Oni depende dos Pontos de Magia gastos. Para cada 2 Pontos de Magia gastos valem 3 pontos para características (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido), tem 15 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5). Não é permitido construir um Oni de 0 pontos.

Os Onis são seres inteligentes e não precisam de supervisã constante por parte do invocador para executar ordens, porém, infelizmente, a Evocação do Oni não concede qualquer controle sobre a criatura (para conseguir isso o xamã deve usar outros meios). O mais comum é que o Oni ataque a primeira coisa que veja em sua frente (inclusive o xamã).

Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada). Poderes extras podem exceder o limite original de 6 PMs. Um Oni não respira, não come ou bebe, não dorme, é imune a doenças, venenos, e quaisquer outras magias que só funcionem com criaturas vivas.

Evocação do Grande Oni

Escola: elemental ou negra

Custo: 1 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração**: sustentável

Similar a Evocação do Oni, mas muito mais poderosa: cada Ponto de Magia gasto vale 2 pontos para características. Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido) tem 20 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5). O custo por poderes extras é normal. Esta é uma magia rara, e o xamã também precisa ser capaz de lançar Evocação do Oni.

Esteja certo de que você será capaz de dominar a criatura antes de lançar esta magia.

Supremacia do Shugen, a Evocação do Tengu!

Escolas: elemental e negra

Custo: 1 a 10 PMs por turno

Exigência: Shugen-dô

Alcance: longo; **Duração**: sustentável

Similar a Evocação do Grande Oni, mas melhor. O Shugenja evoca um gigantesco Tengu que para cada Ponto de Magia gasto vale 2 pontos para características. Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido) tem 20 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5). O custo por poderes extras é normal. Além disto, o Tengu obedece a todas as ordens do xamã enquanto ativo, mas não pode de maneira nenhuma receber a magia permanência, e nem ser doutrinado. Esta magia é rara e o xamã também precisa ser capaz de lançar Evocação do Grande Oni.

Quem disse que apenas Força Oracular conta para ser chefe da família Asakura ?

Yohmei Asakura

F0, H3, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 20 PMs
Magia Elemental, Onmyô-dô, Perícias Ciências e Manipulação, PMs Extras x1.

Magias Preferidas: Evocação dos Shikigamis, Previsão.

Outras Magias

Armadura Oracular *

Escola: todas

Custo: 0 ou mais PMs

Alcance: pessoal; **Duração**: instantânea

A qualquer momento um xamã pode tentar se proteger usando sua própria Força Oracular (PMs), podendo utilizar esta magia, mesmo após uma tentativa frustrada de Esquiva. Quando conjurada, Armadura Oracular faz com que o dano que seria causado no próximo ataque atinja os PMs do xamã, ao invés dos PVs.

Cancelamento da Força Oracular

Escola: branca

Exigência: Chô Senji Ryakketsu ou Clericato

Custo: 1 a 8 PMs por turno

Alcance: curto; **Duração**: sustentável

Similar a Armadura Oracular, mas melhor. Cria uma barreira mágica de 10 m em torno do xamã como um escudo que oferece um bônus de Armadura igual a A+2 para cada PM gasto. No entanto, esta barreira funciona apenas contra ataques gerados por magia ou Over Soul.

Dedicação da Força Oracular

Escola: todas

Custo: 1 a 5 PMs por turno

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável

Em vez de causar dano direto, esta magia é usada para aumentar o dano de um Over Soul (o aumento é igual aos PMs gastos, até um máximo de 5 PMs). Então, você pode gastar 2 PMs por turno e alterar a forma de seu Over Soul que tinha Força 3; e ele agora terá F5. Mas se você gastar 5 PMs (o máximo possível), seu Over Soul terá uma fantástica F8.

Esconjuro dos Espíritos

Escola: branca ou elemental (espírito)

Custo: 1 PM por espírito

Alcance: curto; **Duração**: permanente

Quando o xamã entoa suas preces, quaisquer Espíritos em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura vai para o Grande Espírito, e só voltará caso o xamã o convoque outra vez. Esta magia não vai funcionar em espíritos que estejam unidos a qualquer xamã, seja por Hyoui Gattai, ou qualquer tipo de Over Soul (mesmo o Over Soul Criatura depende dos PMs do xamã, então, estes estão ligados de alguma forma). Quanto maior a Habilidade do xamã, mais chances ele tem de ser bem-sucedido. Caso a Resistência do Espírito seja menor que a Habilidade do xamã, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um espírito com R1, ao resistir a um clérigo com H3, deve fazer um teste de Resistência –2 (3–1). Caso essa diferença seja 4 ou mais, o espírito não tem direito a nenhum teste — o esconjuro é automaticamente bem-sucedido.

Qualquer espírito cuja Resistência seja maior que a Habilidade do xamã é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um xamã extremamente habilidoso com H4 tentar Esconjurar um espírito natural com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência. Uma Divindade ou Grande Elemental, nunca poderão ser esconjurados.

Fumon Tonkô, a arte da leitura da direção

Escola: todas

Exigência: Chô Senji Ryakketsu

Custo: 1 PM

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável

A magia mais básica do Chô Senji Ryakketsu é a de Surfar nas ondas da Força Oracular. Quando ativa, concede um bônus de +2 em Esquivas contra ataques mágicos. Porém, o Fumon Tonkô não funciona contra xamãs que estejam com esta magia ativa.

Gôma Chôfuku, a doutrinação de demônios

Escola: elemental (espírito)

Exigência: Chô Senji Ryakketsu ou Shugen-dô

Custo: o dobro do custo orginal

Alcance: toque; **Duração**: permanente até cancelada

Este feitiço poderoso afeta a mente e o corpo de um Oni. O alvo deve fazer um teste de Resistência (– a Resistência do xamã), se falhar, se tornará servo do xamã pela eternidade. O custo em PMs para se doutrinar um oni é igual ao dobro do valor originalmente gasto para evocá-lo. Claro que, caso o oni não tenha sido evocado por si mesmo, um xamã não tem condições de saber o custo exato do autor da evocação (nesses casos, é uma questão de arriscar). Caso a tentativa de Doutrinação falhe, ainda assim o xamã que tentou fazê-lo perderá seus PMs.

Mesmo um goryôshin pode ser doutrinado por outro xamã, mas o custo para fazê-lo aumenta em +4 PMs. Quando um feitiço de doutrinação é quebrado por outro xamã, este causa um dano de 1 PV no antigo conjurador.

Jugon Zoshi,o Feitiço da Permanência da Alma

Escola: branca ou negra

Exigências: Arcano (ou Chô Senji Ryakketsu) e Medicina

Custo: 1 ou mais PMs

Alcance: curto; **Duração**: permanente

Este poderosa magia pode devolver à vida qualquer criatura que tenha morrido por causas não-naturais (não funciona com criaturas que morreram de velhice). Não importando há quanto tempo a criatura esteja morta, desde que o clérigo tenha à disposição grande parte do cadáver — ou, pelo menos, o crânio. Criaturas completamente destruídas (por ácido, lava, desintegração...) não podem ser devolvidas à vida com esta mágica. Para usar esta magia, o xamã gasta 1 PM por ponto de personagem do alvo, ou seja, para ressuscitar um personagem de 7 pontos, são usados 7 PMs. Para ser ressuscitada, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência +2. Ela então volta à vida e recupera imediatamente todos os seus Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Kinjin Jusatsu, a Arte Mágica Proibida da Morte

Escolas: branca, elemental e negra (deve ter todas as escolas)

Exigência: Chô Senji Ryakketsu

Custo: 5 PMs permanentes

Alcance: curto; **Duração**: permanente

Quando a magia é realizada, o alvo morre sem direito a testes para resistir! Para lançar a magia, o xamã deve sacrificar 5 PMs permanentemente, de forma similar a um Desejo, e não é necessário nenhum teste para acertar. A única maneira conhecida de escapar do Kinjin Jusatsu é a Vantagem Ateu. Além disso, esta magia não causa danos ao corpo da vitima e esta pode ser ressuscitada normalmente.

Mu Mumyo Yakumu, Força de Purificação

Escolas: branca e elemental (espírito)

Custo: 3 PMs

Alcance: curto; **Duração**: instantânea

Esta magia rara funciona como um ataque corpo-a-corpo (podendo fazer combos). Caso a sua Força de Ataque vença a Força de Defesa do alvo, esta magia desfaz completamente o Over Soul do alvo e os PMs gastos por ele para realizá-lo também são perdi dos. O alvo poderá refazer seu Over Soul em seu turno pelo custo normal.

Previsão

Escola: elemental (espírito)

Custo: 1 PM

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável até que acabe

Quando utilizada, você pode prever movimentos. Você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua Iniciativa e Esquivas contra ele até o fim do combate. Fora de combate, a Previsão pode revelar eventos futuros, funcionando como uma magia de duração instantânea, nesses casos, o mestre deve fazer escondido um teste de Habilidade –2, se você passar, ele revelar-lhe-á algo que poderia ajudar os jogadores a enfrentar um grande desafio, mas, se não passar, as previsões serão confusas e muitas vezes mentirosas

---

Hao Asakura

F0, H10, R4, A0, PdF0, 20 PVs, 200 PMs

Arcano, Chô Senji Ryakketsu, Devoção(se tornar Shaman King), Insano (Megalomaníaco), Onmyô-dô, PMs Extras x18.

Espírito do Fogo (24 PMs OS Criatura Colossal)

F8, H5, R9, A4, PdF4 - 45 PVs

Arcano, Elementalista (fogo).

Corpo Elemental (Fogo): Capaz de queimar ao toque (sua FA por Força recebe +1). Pode expelir rajadas de fogo pelas mãos com PdF 5.

OS Fukurei Kôbaku (36 PMs)

F8, H10, R9, A4, PdF4, 45 PVs, 200 PMs

Arcano, Chô Senji Ryakketsu, Devoção (se tornar Shaman King), Elementalista (fogo), Insano (Megalomaníaco), Onmyô-dô, PMs Extras x18.

Corpo Elemental (Fogo): Capaz de queimar ao toque (sua FA por Força recebe +1). Pode expelir rajadas de fogo pelas mãos com PdF 5.

Hao Asakura garante: 1000 anos de treinamento fazem diferença em sua Força Oracular!